

## **“ONGELMIA TOISESSA NÄYTÖKSESSÄ”**

*kolminäytöksisen rakenteen ongelmat pitkässä näytelmäelokuvassa*

Kandidaatin kirjallinen opinnäytetyö

Ossi Hakala  
Aalto-yliopisto  
Taiteen ja suunnittelun korkeakoulu  
Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos  
Elokuva- ja televisiokäsikirjoittamisen  
koulutusohjelma  
17.4.2018

---

**Tekijä** Ossi Hakala

---

**Työn nimi** Ongelmia toisessa näytöksessä: kolminäytöksisen rakenteen ongelmat pitkässä näytelmäelokuvassa

---

**Laitos** Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos

---

**Koulutusohjelma** Elokuva- ja tv-käsikirjoittaminen

---

**Vuosi** 2018

---

**Sivumäärä** 34

---

**Kieli** Suomi

---

## Tiivistelmä

Maailman suosituin ja useiten käytetty käsikirjoituksen rakenne on kolminäytöksinen. Opinnäyte tutkii sen ongelmallisuutta pitkissä fiktioelokuviissa sekä käytännön tasolla että asiasta puhuttaessa varsinaisen kirjoittamisen ulkopuolella.

Usein kuultu fraasi käsikirjoittajien ja dramaturgien suusta on ”ongelmia toisessa näytöksessä”. Kun ensin tarinan hahmot, maailma ja konfliktin luonne ollaan esitelty ensimmäisessä näytöksessä, alkaakin usein armoton tarpominen surullisenkuuluisan toisen näytöksen läpi. Useimmiten toinen näytös käsittää vähintään puolet käsikirjoituksen kestosta. Ei liene yllätys kellekään että valtaosa kolminäytöksisen rakenteen mallia noudattavista käsikirjoituksista kompuroi, polkee paikoillaan, ja lyhistyy oman painonsa alla toisen näytöksen aikana. Opinnäyte pyrkii osoittamaan tämän rakenteen haitallisuuden analyysin ja kirjoittamisen välineenä tasolla.

Kolminäytöksinen rakenne elää omaa elämäänsä myös konkreettisen käsikirjoittamisen ulkopuolella. Puhuessamme elokuvista, niin akateemisessa kuin analyttisessä mielessä, kuvailemme monesti tarinan tapahtumien sijoittuvan joko ensimmäiselle, toiselle, tai kolmannelle näytökselle. Menettely tuntuu aluksi loogiselta: voimme yleistää ja puhua tasavertaisina yleisön kanssa elokuvasta. Ja onhan jokaiselle päivänselvää että tarinassa on aina alku, keskiosa, ja loppu. Mutta onko kyseessä sittenkin yleistävä ja kurjistava yleistys elokuvan struktuurista? Opinnäyte pyrkii haastamaan käsikirjoituksen ympärillä hallitsevan keskustelun kulttuurin, ja tarjoamaan sille hyödyllisempiä vaihtoehtoja niin käytännön kuin analyysin tasolla.

---

**Avainsanat** elokuva, käsikirjoittaminen, käsikirjoitus, dramaturgia, näytös, kolminäytöksinen, rakenne, teoria

---

## SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO .....	1
2. KOLMINÄYTÖKSISEN RAKENTEEEN LYHYT HISTORIA.....	6
3. SYD FIELD JA PARADIGMA.....	10
4. ONGELMAT ANALYYSISSA.....	14
5. ONGELMAT KÄYTÄNNÖSSÄ.....	20
6. ONGELMAT KESKUSTELUN KULTTUURISSA.....	24
7. PAREMPIA RATKAISUJA ETSIMÄSSÄ.....	28
8. YHTEENVETO.....	33
LÄHDELUETTELO.....	35

## 1. JOHDANTO

*“Joka kirjoittaa, käy sotaan.” -Voltaire (1694-1778)*

MA-lopputyössään Taideteollisen korkeakoulun elokuvataiteen osastolle Aleksis Bardy kirjoittaa *Levottomat*-elokuvan (2000) käsikirjoituksen taiteellisista päämääristä. Hän kertoo, kuinka elokuvan käsikirjoitus kirjoitettiin alusta alkaen normaalin kolmen näytöksen sijasta viiteen. Päätös oli syntynyt kokeilunhalun lisäksi huomiosta, että kolmen näytöksen rakenne on kriisissä. Bardy oli törmännyt ongelmaan edellisen käsikirjoituksensa kanssa koettuaan vaikeuksia toisen näytöksen kanssa. Kokeilun tulos ei kuitenkaan johtanut merkittäviin muutoksiin. “Loppujen lopuksi ero jäi siis varsin nimelliseksi ja arkkityyppinen kolminäytöksisyys tunki viiden näytöksen läpi. Ehkä se on ohjelmoitu geeneihimme.” (Bardy, 2000)

Kolminäytöksisen rakenteen teoria tuskin on ihmisen DNA:han kirjailtu, mutta sen asema ensisijaisena käsikirjoituksen analyysin välineenä on kiistämätön. Alan koulut opettavat sitä standardina Atlantin molemmin puolin. Loputtomina virtoina sikiävät käsikirjoitusoppaat julistavat sen oppeja. Pintapuolinen sukellus Internetin syövereihin paljastaa sen suosion alan harrastajien parissa. Se on instituutio, kultainen vasikka ja Mooseksen unohtunut laintaulu käärittynä yhteen, kaikenkattavaan neuvostoharmaaseen lahjakääröön.

Tämän opinnäytteen tarkoitus on puhua tätä instituutiota vastaan. Väitteeni on, että valtaosaan elokuvista sovellettava teoria on paitsi pintaliitoinen ja äärimmäisen tärkeään työvaiheeseen riittämätön, myös synnynnäisesti käyttäjänsä vastaan kääntyvä tekemisen metodi, joka perustuu väärin oletuksiin ja tulkintoihin aiemmista draaman käytännöistä.

Opinnäytteessäni tarkastelen kolminäytöksisen teorian ongelmakohtia niin analyysin kuin kirjoittamisen välineenä, sen väärin tulkittua historiaa, sekä sen ympärille syntynyttä keskustelun kulttuuria. Lopuksi, itseparodianakin uhalla, pyrin esittämään käytännön ja teorian kannalta terveellisemmän tavan tarkastella käsikirjoitusten rakennetta. Kirjoittaja on hyvin tietoinen aikeidensa viestimästä hybriksestä ja lupaa tämän olevan viimeinen kerta kun opinnäytteessään kuolleita kieliä käyttää. Toilettihuumorista ei valitettavasti samaa voi sanoa.

Opinnäyte on kirjoitettu kaikkien elokuvataiteen pääaineiden opiskelijoille. Ehkä siitä saa iloa vaikkei koulussa olisikaan. Opettajille se voi aiheuttaa peräpukamia. Mutta käsikirjoittaja ei tarvitse olla päästäkseen jyvälle opinnäytteen sisällöstä. Pyrin pitämään alan jargonian ja sisäpiirin verirituaalit minimissään. Lainatessani suoraan englanniksi kirjoitettua lähdemateriaalia olen päättänyt olla lähtemättä kääntämään sitä suomeksi. Uskon vakaasti tämän aiheuttaman kielimuurin haittaavan vähäisesti lukijan – joka varmasti on kielellisesti äärimmäisen lahjakas ja jota en missään tapauksessa yritä tässä nuoleskella – kokemukseen. Opinnäytteessä esimerkkeinä käytettävät elokuvat heijastavat samaa tarkoitusperää. Ne ovat pääosin Hollywoodin peruskauraa. Tämä, jotta mahdollisimman moni lukijoista olisi niistä jo valmiiksi tietoinen ja pystyisi peilaamaan tunnistamiaan tarinoita opinnäytteessä esiteltäviin ajatuksiin. Ovatko ne sitten teorioita tai aivopieruja jääköön kunkin asianomaisen päätettäväksi. Opinnäyte on lajissaan lyhyt. Lähinnä kirjoittajan asiatekstin kirjoittamiseen vaadittavan osaamisen vuoksi, mutta erityisesti siinä toivossa, että lukija jaksaisi sen lukea loppuun asti. Allekirjoittaneella on elämässään monia turhuuden rajoilla sijaitsevia pieniä unelmia ja edellä mainituista jälkimmäinen laskettakoon yhdeksi niistä.

Jo näin varhaisessa vaiheessa tahdon painottaa, ettei opinnäytteen agenda ole esittää ajatusta siitä, että klassisesti kerrottu elokuva täytyisi heittää historian roskakoriin ja siirtyä yksinomaan jonkinlaiseen rakennettomaan, abstraktiin

kerrontaan. Mikään ei voisi olla kauempana totuudesta. Opinnäyte käsittelee käsikirjoituksen rakennetta klassisesti kerrotun ("mainstream") elokuvan puitteissa, tai kuten se länsimaissa yleisesti koetaan. Robert McKee, käsikirjoittamisen vanha vihainen setämies, määrittelee klassisesti kerrotun tarinan näin:

"Classical design means a story built around an active protagonist who struggles against primarily external forces of antagonism to pursue his or her desire, through continuous time, within a consistent and causally connected fictional reality, to a closed ending of absolute, irreversible change." (McKee, 1997, 44)

Aikomuksenani ei ole haastaa ajattomia tarinankerronnallisia periaatteita tai julistaa jonkinlaista antinarratiivista manifestia. Valtaosa koskaan kerrotuista tarinoista on klassista tarinankerrontaa, jonka kivijalka on vahvasti jäsenneilty rakenne. Mutta mikäli hyväksymme rakenteen tarpeellisuuden toimivalle käsikirjoitukselle, miksi siitä on loputtomasti erilaisia näkemyksiä? Kaksi henkilöä lukee saman elokuvan käsikirjoituksen. Yksi löytää siitä kolme näytöstä, toinen seitsemän. Jos näytös on kirjoittajan arvokas työkalu tarinan rakentamiselle, kuinka sen määritelmä voi vaihdella näin laajasti? Jos monissa, ellei kaikissa, muissa elokuvanteon osa-alueissa tekijöillä on päivänselvät ja yhdenmukaisesti hyväksi todetut termit, miksi käsikirjoittajille ei rakenteesta puhuttaessa sellaisia ole?

Lisättäköön vielä, että opinnäyte ei ota kantaa käsikirjoitusten sisältöön. Se pyrkii luotaamaan kysymystä *miten*, ei *mitä*. Painotus on suuressa kuviossa, rakenteessa. Lopullinen päämääräni on tähdätä kohti elokuvakerronnan *funktionaalisuutta*, "hyvin tehtyä" käsikirjoitusta. Vaikka ei voidakaan väittää onnistuneen elokuvan riippuvan ainoastaan muodosta ja unohtaa sisältöä, ei sisältö koskaan riitä ilman toimivaa muotoa. Funktionaalisuudella siis tarkoitan näiden kahden yhteenlaittamista. André Bazinia lainatakseni, funktionaalinen teksti "onnistuisi mahdottomassa eli yhdistäisi Hollywoodin täydellisen tekemisen

valmiuden, sen luistavan ja notkean koneiston sekä eurooppalaisen elokuvan säilyttämän etuoikeuden luovaan haparointiin ja Luojusta tulevaan ennakoimattomuuteen.” (Bazin, 1990)

Ennen kuin siirrymme tarkastelemaan kolminäytöksisen rakenteen ongelmia, on hyvä kerrata yleisen selvyyden vuoksi – ja aiemmin kolminäytöksisestä rakenteesta armeliaasti tietämättömien lukijoiden hyödyksi – mitä kolminäytöksinen rakenne oikeastaan käytännössä tarkoittaa. Kyseessä ei siis aina ole sääntö, vaan lähinnä tapa hahmottaa elokuvan rakenteellista jaottelua. Kolminäytöksisessä rakenteessa käsikirjoitus on nimensä mukaisesti jaettu kolmeen näytökseen: alku (“esittely”), keskikohta (“konfrontaatio”) ja loppu (“ratkaisu”). (Field, 1994, 9-12) Käytän esimerkkinä näytösten sisältöjä selventääkseni elokuvaa *Päiväni murmelina* (1993). Jos minun pitäisi se kolmeen näytökseen jakaa, näin sen tekisin:

**Ensimmäinen näytös (“setup”)** kattaa 25% käsikirjoituksen kestosta. Sen aikana esitellään päähenkilö, maailma jossa hän elää, mistä kaikesta nyt onkaan tarinassa kyse. Ensimmäisen näytöksen päättää käänne, joka sysää päähahmon “seikkailuun”. *Säämies Phil Connors matkustaa talviseen Punxsutawneyn pikkukaupunkiin kameramiehensä Larryn ja tuottajansa Ritan kanssa kuvaamaan paikallista festivaalia. Phil on itsekäs ja ylimielinen liero, joka ei halveksuntaansa ihmiskuntaa kohtaan peittele. Lumimyrsky pakottaa ryhmän yöpymään kaupungissa. Herätessään seuraavana aamuna Phil huomaa kaiken olevan tasan tarkkaan täysin kuin eilen: hän on juuttunut aikasilmukkaan, jossa sama päivä toistuu uudestaan ja uudestaan, ja josta vain Phil on tietoinen.*

**Toinen näytös (“confrontation”),** 50% käsikirjoituksesta, päähenkilö kohtaa kasvavia vaikeuksia tavoitellessaan haluamaansa. Hän kohtaa vastoinkäymisiä ja kasvaa niiden johdosta. *Phil kamppailee ajatusta vastaan, että on juuttunut yhä uudestaan ja uudestaan alkavaan samaan päivään. Vain hän on mystisestä*

*tilanteesta tietoinen, ja ymmärrettävästi syvästi järkyttynyt. Hänelle selviää, että sekä kaupungista että kosmisesta oravanpyörästään on mahdotonta paeta. Koska millään teoilla ei ole seuraamuksia, tekee Phil päätöksen ottaa tilanteesta kaiken ilon irti. Phil käyttää aikasilmukkaa itsekkäisiin tarpeisiinsa. Hän kerää tietoa vietelläkseen naisia, mässäilee ja sikailee pitkin kaupunkia. Phil ottaa haasteekseen vietellä tuottajansa Ritan, mutta epäonnistuu loputtomien yritysten jälkeen. Ikuisesti saman päivän elämisen monotonisuus ajaa Philin syvään masennukseen. Phil tappaa itsensä yhä uudestaan ja uudestaan, mutta silti herää aina samaan päivään. Hän saa Ritan uskomaan elävänsä aikasilmukassa ennustamalla kaiken päivän aikana tapahtuvan ja tietämällä kaupunkilaisten yksityisimmätkin salaisuudet. He viettävät yhdessä illan ja ensimmäistä kertaa Philillä ei ole metkuja mielessään. Hän rakastuu Ritaan ja ymmärtää, ettei ansaitse häntä. Phil päättää kääntää elämässään uuden sivun.*

**Kolmas näytös (“resolution”)**, käsikirjoituksen viimeiset 25%, on osa jossa päähahmoa lopullisesti testataan. Hän kohtaa suurimman haasteensa, jonka myötä hän joko saa tai ei saa tavoittelemansa. *Phil käyttää aikasilmukan tapahtumien tietämystään parantaakseen itsensä ja muiden elämiä. Hän opettelee soittamaan pianoa, puhumaan ranskaa ja tekemään jääveistoksia. Yrittäessään estää vanhan kodittoman miehen kuoleman Phil ymmärtää elämän kallisarvoisuuden. Hän viettää vielä yhden päivän aikasilmukassa Punxsutawneyn suojelusenkelinä, auttaen muita ihmisiä. Rita viimein vastaa Philin tunteisiin täydellisen päivän päätteeksi. Phil herää seuraavana aamuna uuteen päivään Ritan kanssa. Hän on viimein vapautunut aikasilmukasta kasvettuaan paremmaksi ihmiseksi.*

Siinä se on, pähkinänkuoressaan ja ylhäisessä yksinkertaisuudessaan. Näin niitä elokuvia rakenteellisesti analysoidaan, rahan kanssa ja ajan myötä. Kuka väitti että käsikirjoittaminen olisi vaikeaa? Eikä se sitä aina olekaan. Mutta hyvä käsikirjoittaminen, se on sitten ihan oma lukunsa.



## 2. KOLMINÄYTÖKSISEN RAKENTEEN LYHYT HISTORIA

*“Historia opettaa miten sitä pitää väärentää.” -Stanislaw Jerzy Lec (1909-66)*

Elokuvatoimittaja Kalle Kinnusen kirjassa *Big Game - Kuinka Hollywood tuotiin Suomeen* on kiehtova ja paljon paljastava kohta hetkestä, jossa tuottaja Petri Jokiranta ja ohjaaja Jalmari Helander työstivät elokuvan käsikirjoitusta. Kinnunen kirjoittaa: “Jokiranta huomasi, että Jalmari ei ollut tietoinen monista tarinankerronnan perusasioista. Antiikin ajasta ja Aristoteleen Runousopista alkaen on puhuttu kolmen näytöksen rakenteesta. Tarinalla on alku, keskikohta ja loppu. Päähenkilö kulkee matkan ja muuttuu.” (Kinnunen, 2015) Vastaavanlaiset väitteet eivät rajoitu Suomen rajojen sisäpuolelle:

“Dramatic composition, almost from the beginning of recorded drama, has tended toward the three-act structure. Whether it’s a Greek tragedy, a five-act Shakespeare play, a four-act dramatic TV series, or a sevenact Movie-of-the-Week, we still see the basic three-act structure: beginning, middle, and end.” (Seeger, 1994, 19)

“[F]or over sixty years and regardless of genre, the Hollywood industry has almost invariably used a single story structure comprising a three act pattern.” (Armes 1994, 64)

Kaksi yleistä väittämää elää vahvasti kolminäytöksisestä rakenteesta: 1) se on peräisin Aristoteleen teksteistä, 2) se on ollut länsimaalaisen teatterin perusta ajanlaskun aatosta saakka. Tällaiset väittämät ovat omiaan luomaan käsikirjoitusoppaille mielikuvaa pitkän historian tuomasta uskottavuudesta. Mutta onko niissä todenperää, vai onko kyseessä pitkän linjan revisionismi? Tässä luvussa tarkoitukseni on osoittaa, että kyse on hyvin pitkälti jälkimmäisestä.

Maalaustaiteessa jokainen uusi tyyliuuntaus on ollut reaktio tai kommentaatio edeltäjäänsä. On pyritty tiivistämään ja pelkistämään. Niinpä aikojen saatossa Sikstuksen kappelin freskoista ollaan päädytty Malevitšin mustaan neliöön valkoisella pohjalla. Elokuvataide toimii päinvastaisesti. Se rakentuu ja kehittyy menneisyyden saavutusten päälle. Tämän päivän elokuvakerronta on tulosta yli sadan vuoden aikana syntyneistä kokeiluista ja teorioista, joita on rakennettu lukuisten tekijöiden sukupolvien toimesta. Siispä ymmärtääksemme tätä päivää ja tämän päivän ongelmakohtia, meidän tulee tuntea juuremme. Ja elokuvadramaturgian juuret ovat syvästi näytelmäkirjallisuudessa.

Aristoteleen *Runousopilla* (n. 330-320 eaa.) on valtava kulttuurihistoriallinen merkitys. Yhtenä ensimmäisistä tieteellisistä tutkimuksista fiktiivisestä kirjallisuudesta se on vaikuttanut merkittävästi niin eurooppalaisen kuin arabialaisen kirjallisuuden kehitykseen. Mikä on siis Aristoteleen vaikutus kolminäytöksiselle rakenteelle, joka niin usein hänen nimiinsä kirjataan?

Vuosina 2007-2012 Yhdysvaltain kansalliskirjastoon kirjattiin yli sata kirjaa, jotka voidaan luokitella käsikirjoitusoppaiksi. *Runousoppia* niistä lainasi yli puolet. Yksi yleisimmistä lainauksista liittyy toiminnan jakamiseen kolmeen osaan: alkuun, keskikohtaan ja loppuun. (Brenes, 2014, 58) Onko siis tosiaankin niin, että Antiikin ajasta ja Aristoteleen *Runousopista* alkaen on puhuttu kolmen näytöksen rakenteesta?

Tosiasiassa Aristoteles ei maininnut sanallakaan mitään näytöksistä. Syy tähän on yksinkertainen: antiikin Kreikan näytelmissä ei sellaista käsitettä ollut olemassakaan. Aristoteles kirjoittaa, että tragediassa on kolme osaa: alku, keskikohta ja loppu, ja että niiden tulisi seurata loogisesti toisiaan. (Aristoteles, [330–320 eaa] 2014, 166) Luonnollisestikaan tämä fakta ei ole estänyt käsikirjoitusoppaiden tekijöitä kirjoittamasta historian sivuja uusiksi. On helppo

nähdä, kuinka monet ovat voineet mieltää ”alku – keskiosa – loppu” -ajatuksen kolmeksi näytökseksi. Se ei silti tee asiasta totta. Fakta on, että kolminäytöksinen rakenne ei ole peräisin Aristoteleelta.

Käsitteilyssä kolme näytöstä on tämän päivän standardi, mutta kuinka kauas historiaan tämä trendi ulottuu? Onko kyseessä aikaakin vanhempi totuus, ihmisen geeneihin leivottu tapa jäsentää tarinoita? Todellisuudessa eurooppalaisissa näytelmissä käytettiin lähes poikkeuksetta viittä näytöstä 1900-luvulle saakka. Ajatus viidestä näytöksestä on alkuaan Horatiukselta (65-8 eaa), roomalaiselta runoilijalta. Runossaan *Ars Poetica* (19 eaa) herra ilmoittaa ”yhdenkään näytelmän ei tule olla pidempi tai lyhyempi kuin viisi näytöstä”. Ilmeisesti vanhan ajan ihmiselle riitti tämä lyhyt toteamus runoilijan ystävilleen sepustamassa tekstissä. Oman aikansa merkittävimmissä teatteridramaturgiaa käsittelevässä teoksessa *Die Technik des Dramas* (1863) Gustav Freytag jakoi tutkimansa näytelmät viiteen näytökseen. Kolmen näytöksen malli on toki ollut olemassa viisinäytöksisen rinnalla pidemmän aikaa. Lope de Vega puhui sen puolesta jo vuonna 1609. (Vega, 1914, 34). Mutta suureen huomioon se nousi vasta vuosisatoja myöhemmin, 1800-1900 -lukujen vaihteessa.

Kolminäytöksinen rakenne on siis teatteritaiteessa suhteellisen uusi tulokas. Elokuvan kontekstissa siitä ei ole puhuttu näkyvästi ennen 1970-luvun loppua. On tietysti mahdotonta tietää miten edeltävien aikojen käsikirjoittajat ovat itse työnsä luonteen mieltäneet. Mikään ei kuitenkaan viittaa siihen, että kolme näytöstä olisi toiminut millään lailla alan standardina. (Brütsch, 2015, 304) Päinvastoin: Victor Sjöströmin vuoden 1921 mykkäelokuvassa *Ajomies* on merkitty selvästi planssein elokuvan näytökset. Kaikki viisi niistä.

Artikkelissaan *The three-act structure: Myth or magical formula?* Sveitsiläinen akateemikko Matthias Brütsch tekee hyvän huomion: “If a three-part division really was as important as the proponents of the paradigm claim, then how is it that many film scholars and screenwriting experts overlooked this fundamental aspect of film structure for such a long time? (Brütsch, 2015, 304)

Kolminäytöksinen rakenne ei ole peräisin antiikin ajasta ja Aristoteleen Runousopista. Sitä ei ole ohjelmoitu geeneihimme. Se ei ole ollut elokuvien käsikirjoituksen standardi vasta kuin vuodesta 1979. Tuolloin ilmestyi kirja, joka muutti elokuva-alan ja kirjoitti historian uudestaan. Josta päästäänkin tämän masentavan tarinan seuraavaan lukuun.

### 3. SYD FIELD JA PARADIGMA

*“Pieru on paskan postimies” -suomalainen sananlasku*

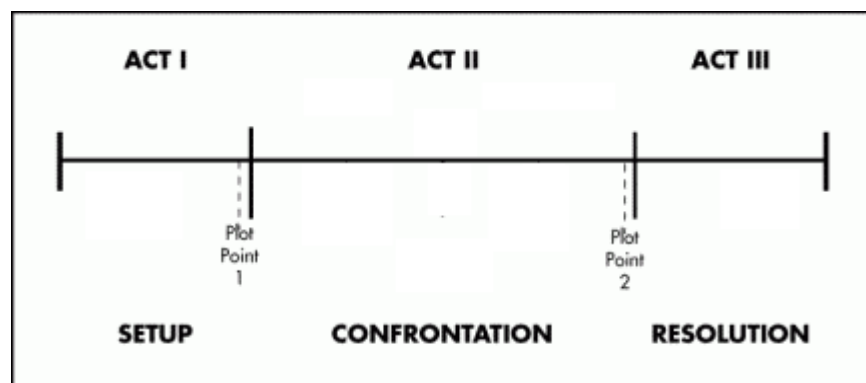
Termi “plot point” esiintyi *The New York Times* -sanomalehdessä ennen vuotta 1979 alle 10 kertaa. Sen jälkeen se on esiintynyt lehden sivuilla yli 200 kertaa. Tuona vuonna julkaistu Syd Fieldin *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* on myynyt miljoonia kappaleita ja se on käännetty yli tusinalle kielelle. Sitä on usein kutsuttu käsikirjoittamisen Raamatuksi. (Yardley, 2013)

Syd Field (1935-2013) ei ollut ensimmäinen, joka kirjoitti kolmen näytöksen rakenteesta, mutta on paljolti vastuussa sen nykyisestä asemasta käsikirjoittamisen kultastandardina. Hän on vaikuttanut valtaosaan tämän päivän käsikirjoittajista, olivat he asiasta tietoisia tai eivät. Fieldin voisi sanoa olevan yksi elokuvateorian historian – ja varmasti käsikirjoittamisen – vaikutusvaltaisimmista ajattelijoista. Onko hän sitten käsikirjoittamisen antikristus riippuu tietysti keltä kysytään (mutta vastaus on kyllä).

On helppoa heittää Field rekan alle. Hänen metodiaan on kritisoitu maailman tappiin saakka, itseäni viisaampien toimesta, ja hyvästä syystä. *Screenplay* maalaa levein pensselein mielikuvia ehdottomasta ja absoluuttisesta paradigmasta, yleismaailmallisesta kaaviosta elokuvan rakenteena. Hän yleistää. Lupaa hyväuskoisille taivaat ja tähdet. Lopettaa kirjansa lainaamalla McDonald'sin mottoa. Pitkän linjan veteraaneille Fieldin kritiikki aiheuttaa varmaan jo vatsakramppeja. Miehen työ on kuitenkin niin vahva vaikuttaja neljän vuosikymmenen jälkeen julkaisustaan, ettei ole mahdollista sivuuttaa häntä pelkällä olankohautuksella. Ken tietää, ehkä löydämme hänestä vielä lokaa, jota vielä ei ole tappiin saakka puhtaaksi hinkattu!

Ymmärtääksemme tapaa, jolla Field analysoi käsikirjoitusta, on hyvä selvittää hänen taustaansa tekijänä. 1960-luvulla amerikkalainen studiosysteemi oli kriisissä sukupolvenvaihdoksen ja television tuoman kilpailun myötä. Käsikirjoitusosastoja jouduttiin kutistamaan, eikä kirjoittajia enää sidottu studioiden palvelukseen pitkäaikaisilla sopimuksilla. Tuotannoista tuli kertalaatuisia kun aiemmin niitä oltiin tehty sarjatuotantoina, ja käsikirjoituksen luonne muuttui. Siitä tuli projektin sydän, jolla houkuteltiin mukaan ohjaaja ja nimekäs tähti. Alkoi niin sanottu ”spec script” -aika (*speculative script*). Markkinat tulvivat uusien toiveikkaiden ja usein kouluttamattomien kirjoittajien teksteistä, joista jokainen yritti myydä studiolla oman alkuperäistekstinsä. Heidän myötänsä rahaa alkoi liikkua kaupallisissa käsikirjoitusoppaissa. Monet näiden opusten tulevista tekijöistä, Field mukaanlukien, aloittivat uransa studioiden lukijoina, jotka kävivät läpi tuhansia käsikirjoituksia tehtävänänsä löytää lupaavaa materiaalia.

Ottaen huomioon *Screenplayn* valtaisan suosion ja vaikutusvallan, sen sisältöä olettaisi kaikenkattavaksi ja vallankumoukselliseksi. Yllättäen kirjan sivuista hämmästyttävän harva käsittelee käsikirjoituksen rakennetta. Opinnäytteen johdannossa tiivistetty kolminäytöksinen rakenne kattaa suuren osan Fieldin opeista. Kolmen näytöksen lisäksi Field puhuu plot pointeista (jotka jatkossa käänän ’käänteiksi’ yleisen selvyuden vuoksi). Yhdessä nämä elementit muodostavat Fieldin paradigmaksi ristimän kaavion, jota hänen mukaansa kaikki toimivat käsikirjoitukset noudattavat. (Field, 1994, 15)



Field määrittelee käänteen näin: "The PLOT POINT is an incident, or event, that "hooks" into the action and spins it around into another direction" (Field, 1994, 115) Näitä käänteitä on pääsääntöisesti kaksi ja ne sijoittuvat näytösten väliin. Ensimmäinen tapahtuu sivuilla 25-27, toinen sivuilla 85-90. Fieldin teoriassa amerikkalainen käsikirjoitus on 120 sivua, eurooppalainen 90. (Field, 1994, 10)

Yhtenä esimerkkinä Field käyttää *Chinatownia* (1974): ensimmäisessä näytöksessä yksityisetsivä Jake Gittes on palkattu varjostamaan mustasukkaisen Mrs. Mulwrayn aviomiestä. Gittes seuraa kohdettaan ja näkee tämän nuoren naisen seurassa. Hän ottaa parista valokuvia todisteeksi uskottomuudesta. Ne päätyvätkin nopeasti juorulehtien otsikoihin. Palatessaan toimistoonsa Gittesia odottaa Mrs. Mulwrayksi esittäytyvä tuntematon nainen. Ilmenee, että Gittesin palkannut henkilö ei ollutkaan oikea Mrs. Mulwrey, vaan palkattu näyttelijä. Joku halusi liata herra Mulwreyn maineen ja sankarimme Gittes on ollut pelkkä sätkynukke, joka joutuu fiaskosta syntipukiksi. Hän ryhtyy selvittämään kuka on petoksen takana. Ensimmäinen käänne ja ensimmäisen näytöksen loppu. Vastaava suuri käänne tapahtuu toisen näytöksen lopussa sivuilla 85-90, jolloin siirrytään kolmanteen näytökseen.

Field painottaa näiden kahden käänteen tärkeyttä, mutta samaan hengenvetoon mainitsee, että valmiissa käsikirjoituksessa saattaa olla jopa viisitoista käännettä. *Chinatownin* toisessa näytöksessä on hänen mukaansa kymmenen käännettä. Turhauttavasti Field ei anna näille ylimääräisille käänteille tarkkaa määritelmää. Hänen mukaansa ne auttavat viemään tarinaa eteenpäin, mutta tämän enempää hän ei ajatusta avaa. (Field, 1994, 115-117)

Paljoa tämän enempää ei Fieldin paradigma sisällään pidä. Myöhemmässä kirjassaan *The Screenwriter's Problem Solver* (1998) Field palasi hetkellisesti teoriansa pariin. Ehkä hän itsekin oli huomannut sen eteerisyyden ja määritteli uusia

termejä paradigmaa ylläpitämään, lähinnä kahden uuden työkalun muodossa: “Mid-Point”, joka jakaa toisen näytöksen kahtia. Se on Fieldin mukaan joko hiljainen hetki tai aktiivinen, dramaattinen jakso, joka tapahtuu nimensä mukaisesti keskellä käsikirjoitusta ja jakaa toisen näytöksen kahteen osaan. (Field, 1998, 31) Näissä puolikkaissa tapahtuu “Pinch I” (tapahtuu sivulla 45) ja “Pinch II” (sivulla 75), tapahtuma joka siivittää tarinaa kohti paradigman seuraavaa osaa. (Field, 1998, 32) Tämän enempää Field ei näitäkään termejä määrittele.

Fieldin paradigma siis on kaiken kaikkiaan hyvin yksinkertainen. Mistä siis johtuu sen valtava suosio? Ehkä Field julkaisi kirjansa juuri oikealla hetkellä Hollywoodin historiaa. *Star Wars* (1977) oli juuri mullistanut elokuvanteon. Sen valtaisan suosion humalluttamat rahoittajat puskiivat amerikkalaisen elokuvan, tuolloin rosoisen, antisankareiden kansoittaman ja aikuisille suunnatun, kohti 80-luvun “high concept” buumia. Yhtäkkiä helposti pitchattava koko perheen elokuva oli ainoa laji, jolle rahahanat aukesivat. Sattumaa tai ei, tuona aikana *Screenplay* sinetöi paikkansa käsikirjoittamisen aapisena.

Suurin syy lienee kuitenkin teorian yksinkertaisuudessa. “Everybody's a writer”, lupaa *Screenplay*. (Field, 1994, 254) Ajatus on nätti ja ennenkaikkea helppo myydä. Ensimmäisen näytöksen ja käänteiden merkitys on helppo kelle tahansa hahmottaa. Tämä, ja käänteiden etsiminen käsikirjoituksesta sivunumeron tarkkuudella, on varmasti maittanut niin tuottajille, kuin käsikirjoittamisesta ensimmäistä kertaa innostuville noviiseille. Paradigma näyttäytyy lupauksena toimivan käsikirjoituksen pohjapiirustuksesta. Viisasten kivenä, joka muuttaa kaiken kullaksi.

Kaunis ajatus. Sääli, että se on potaskaa.



## 4. ONGELMAT ANALYYSISSA

*“Joka ihmisellä on täysi oikeus mielipiteeseensä, kunhan se vain on sama kuin meidän. ” -Josh Billings (1818-85)*

Varoitus: edessä roppakaupalla teoreettista pölinää! Tässä kontekstissa tarkoitan analyttistä teoriaa, jonka tarkoitus on syväluodata menetelmiä, joita käsikirjoituksen rakenteen tulkinassa käytämme. Analyysia siis, suomenkielellä ilmaistuna.

Mitä sitten tarkalleen ottaen analyysillä tässä kontekstissa tarkoitetaan, miten se eroaa itse käsikirjoittamisesta ja miksi se on käsikirjoittamiselle niin tärkeää? Analyysi on metodi, jolla hahmotamme ja prosessoimme toisten tekemää työtä, ja jonka kautta kehitämme omat työskentelymme metodit. Sen tarkoitus on etsiä yhtäläisyyksiä käsikirjoituksista ja luoda tehtyjen observaatioiden perusteella työkaluja omaan tekemiseen.

Hyvän käsikirjoituksen edellytys on hyvät työkalut, eli työskentelytavat. Hyvien työkalujen edellytys on hyvä analyysi.

Tässä vaiheessa on suotavaa tehdä myönnytys sille faktalle, että loppujen lopuksi työkalut, joilla työmme toteutamme, ovat merkityksettömiä tekemämme työn ulkopuolella. Emme voi paljoa vaikuttaa siihen miten muut analysoivat työtämme. Shakespearelainen viisinäytöksinen rakenne on hyvin pitkälti syntynyt kauan kirjoittajan itsensä jälkeen muiden toimesta. (Meagher, 2015, 231) Erittäin harvoin voimme tietää miten kirjoittaja itse on suhtautunut käsikirjoituksensa rakenteeseen. Ernest Lehman (*North by Northwest, Sabrina, Who's Afraid of Virginia Woolf?*) uskoi vankasti dramaattisen rakenteen tarpeellisuuteen, mutta ei koskaan mieltänyt käsikirjoitustensa jakautuvan näytöksiin. (Thompson, 1999, 24)

Paddy Chayefsky (*Network, The Hospital*) kutsui elokuvakäsikirjoituksiaan kolminäytöksisiksi näytelmiksi. (Brady, 1981, 50) Silti tutkiessamme heidän käsikirjoituksiaan sovellamme yhtä tai useampaa analyysin metelmää etsiessämme niistä toimivia ratkaisuja omaan työskentelyymme lisättäväksi. Siispä alkuperäisen tekijän omat näkemykset työstään ovat analyysin kannalta merkityksettömiä. Näin ollen useampi henkilö voi analysoida saman käsikirjoituksen rakennetta ja päätyä toisistaan täysin poikkeaviin tuloksiin, esimerkiksi sen sisältämien näytösten määrästä, riippuen käyttämistään analyysin metodeista.

En kiellä keneltäkään sitä kyseenalaista iloa, että he voisivat lukea läpi *Chinatownin* käsikirjoituksen ja todeta siinä olevan kolme näytöstä. Mutta kyseenalaistan moisesta tuloksesta saatavan hyödyn toimivien työkalujen kehittämiseksi. Kolminäytöksinen rakenne on vähän kuin sukurutsaus: kyllä, onhan se mahdollista. Ja ei, ei sitä ehkä silti kannata harrastaa. Tulos kun usein on muotopuoli.

Kolminäytöksinen rakenne on siis aikamme yleisin käsikirjoituksen rakenteen analyysin väline. Näin ollen olettaisimme sen tuottavan yhtenäisen tuloksen usean analyysin tekijän kesken samoista teoksista. Matthias Brütsch tutki asiaa vertailemalla kolminäytöksisen rakenteen puolesta puhuvien analyyssejä, ja tuloksensa puhuvat selvää kieltä. Hän vertasi 32 kirjoittajan rakennejakoa 18:sta elokuvasta laskeakseen kuinka suuri konsensus on olemassa niiden näytöksistä ja näytösten vaihdoista ("act break"). Selvyiden vuoksi ja lukijaa säästääkseni tiivistän tutkimuksen menetelmät, sekä siitä muodostuneet tulokset yhden tutkimuksen elokuvan, *Chinatownin*, kohdalla lainaamalla suoraan suoraan Brüttschia:

"I begin with the premise that if the three-act structure really is a defining feature of mainstream film, then its proponents should also, at least predominantly, agree on how to break down specific films into acts one, two and three. In order to verify the

degree of agreement in this respect, I examined eighteen books applying the three act division (or some close variant of it) and searched for multiple analyses by different authors of the same films.”

“Applying the above described method, I arrived at eighteen films with two or [sic] more analyses by different authors. In order to expand the data and also consider the growing significance of online screenwriting pedagogy, I then conducted for each film a brief research on the web looking for reviews explicitly indicating act breaks one and two. The result were 23 further analyses by nineteen different authors (two of whom are anonymous or use a pseudonym)”

“The following diagrams show for each film where the analyses by the different authors match and where they do not. The grey fields in the middle columns just below the authors’ names correspond to act 1, the white fields below them to act 2, and the grey fields at the bottom to act 3, with the dividing lines symbolizing act breaks. The numbers in the left columns are minutes of screen time (including opening credits, but excluding end credits). The numbers in the middle columns are percentages of screen time. And the numbers in the right columns show the degree of agreement between different authors.” (Brütsch, 2015, 305)

6. <i>Chinatown</i> (1974)	Field ([1979] 1994a) (%)	McKee (1997) (%)	Howard and Mabley (1993) (%)	Thompson ([1999] 2001) (%)	Sokoloff (2010) (%)	<i>The Script Lab</i> [2015b] (%)	<i>Haskell</i> (2008) (%)	Agreement: three-act: 33%
20: The real Evelyn Mulwray threatens to sue Jake.	16							
30: She drops lawsuit, Jake wants to find out more.			23	23		23		1st break: 50%
33: Dead body of Evelyn's husband is found.					26		26	
92: Jake finds out Evelyn has kept missing girl.						71		
103: Jake tells Lou about water dumping into ocean.				80				
106: Jake finds the glasses in the pond.	83							
110–14: Evelyn: 'She's my sister <i>and</i> my daughter!'		88	88		88		88	2nd break: 57.1%
129: End credits.								

Chinatownin kohdalla siis rakennejaon tekijöistä 50% oli samaa mieltä ensimmäisen näytöksen päättymisen hetkestä, ja 57,1% toisen näytöksen päättymisestä. Laskiessaan yhteen kaikkien 18 elokuvien rakennejakojen keskiarvot Brütsch kertoo tuloksesta: “78% of the cases authors disagree on how to divide the films up into three acts.” Poistaessaan laskuista verkkolähteet prosenttiluku oli vieläkin suurempi, 83%. (Brütsch, 2015, 315)

Brütsch arvelee analyysien suuren jakautuman johtuvan paradigman keskeisten termien ja konseptien epäselvyydestä ja -tarkkuudesta, joka ei rajoitu ainoastaan näytösten määritelmiin (setup, confrontation, resolution), vaan koskee myös käänteitä, joiden kuvailut usein jäävät metaforan tasolle ilman konkreettista tai funktionaalista selitystä. (Brütsch, 2015, 317-318)

Kuten edellisessä luvussa totesin, Syd Field ei kirjoissaan avannut paradigman sisältämiä termejä. Brütschin tutkimuksen perusteella ongelma ei ole rajoittunut ainoastaan Fieldiin. Tässä näemme kolminäytöksisen rakenteen ongelman analyysin välineenä. Sen keskeiset määritelmät ovat niin hajanaiset, ettei niiden soveltaminen käsikirjoituksen jäsentämiseen johda tarkkaan analyysiin. Kolminäytöksinen rakenne on kaikessa yksinkertaisuudessaan liian häilyvä ja epäselvä. Alku-keskiosa-loppu -määritelmä ei kerro meille yhtään mitään siitä, kuinka tarina pitäisi rakentaa. Se on kuin meribiologi tiivistäisi tutkimuksensa ajatukseen ”vesi on märkää”. Kenenkään ei ikinä koskaan milloinkaan pitäisi vaikuttua ajatuksesta, että tarinassa on alku, keskiosa ja loppu. Kyllä, eihän sitä voi kieltää. Mutta mitä ne pitävät sisällään ja miten ne korreloivat keskenään? Mitä se tarkoittaa päähahmon tahdonsuunnalle? Miksi edes keskustelemme asiasta, jonka leikkikouluikäinenkin ymmärtäisi, jos välittäisi? Ja herrajumala, miksi rakennamme sille analyysimme käsikirjoituksen rakenteesta?

Käsikirjoitusten analyysi on tarkkaa kuin aivokirurgia. Siihen tarvitaan oikeat työkalut. Sellaisena kolminäytöksinen rakenne on lihakirves, kun tarvittaisiin laserporaa. Field sanoo lukijana toimiessaan kahlanneensa läpi kahdessa vuodessa yli kaksi tuhatta käsikirjoitusta. (Field, 1994, 1) Hän antoi jokaiselle tekstille 30 sivua aikaa vakuuttaa hänet. Mikäli näin ei tapahtunut, päätyi käsikirjoitus roskikseen. ”That's showbiz.” (Field, 1994, 70) Tästä voimme tehdä päätelmän miten Field muodosti ajatuksensa kolmesta näytöksestä. Emmekä ylläty hänen sanoessaan, että tarinan ensimmäisen käänteen *täytyy* tapahtua sivuilla 25-27. (Field, 1994, 9) Tähän

tiivistyy kyseisen teorian ongelma. Se on eteerinen ja häilyväinen, vailla funktionaalisuuteen tähtäävää sanastoa. Samaan aikaan se vaatii sivun tarkkuudella tiettyjen käänteiden tapahtumista. Kolminäytöksinen rakenne on liian tilava pakkopaita. Ja hulluko sellaisella mitään tekee.

## 5. ONGELMAT KÄYTÄNNÖSSÄ

*“Taiteessa kaikki on sallittua. / Mutta kaikki ei ole kelvollista” -Elmer Diktonius  
(1896-1961)*

Rakenne on kuningas. Lainatakseni Andrei Tarkovskin kirjan titteliä, elokuva on kuvanveistoa ajassa. Hyvässä elokuvassa jokaisella kuvalla on psykologinen ja/tai emotionaalinen vaikutus katsojaan. Ja koska kuvat elävät ajassa leikkauksen – elokuvan määrittelevän piirteen – myötä, on elokuvan ehkä tärkein piirre sen rakenne, joka liittyy tarinan kompositioon ja päähahmoon. Jos katsoja tulee tietoiseksi ajankulusta, tarinan synnyttämä emotio katkeaa. Lopputuloksena katsoja tylsistyy. Tällöin elokuva on epäonnistunut veistämään kuvia ajassa. Käsikirjoitus on työ, jonka sovitus on lopullinen elokuva. Siispä yksi sen tärkeimmistä funktioista on vankka rakenne, jonka päälle muu työryhmä oman työskentelynsä perustaa.

Koska kolminäytöksinen rakenne analyysin välineenä tarjoaa kirjoittamiseen niin laihat eväät, on sen varassa oleva kirjoittaja auttamatta isossa pulassa. Sen suurimmat kompastuskivet ovat elokuvan kokonaiskeston ja genren huomiotta jättäminen, sekä käänteiden häilyvä määritelmä, joka johtaa ongelmista suurimpaan: toisen näytöksen suohon.

Miten siis kolme näytöstä korreloivat suhteessa elokuvan kokonaiskeston? Toinen näytös kattaa siitä puolet ja loput minuutit jakaantuvat ensimmäisen ja kolmannen näytöksen kesken. Elokuvan keskiverto pituus tänä päivänä lienee 90 minuuttia. Tästä siis ensimmäiset 22 minuuttia on omistettu ensimmäiselle näytökselle. Päähahmo esitellään ja tapahtuu käänne, joka laukaisee päähahmon seikkailuun. Tämä kuulostaa varsin järkevältä ja sitä se pitkälti onkin. Mutta entä jos elokuvan kokonaispituus onkin 180 minuuttia? Tarkoittaako tämä, että ensimmäinen

näytös kestää 45 minuuttia? Toisin sanoen, kuinka kauan päähahmoa täytyykään pedata ennen ensimmäistä käännettä? Vaikka emme noudattaisi Syd Fieldin vaatimia rajoituksia käänteiden sijoitusten suhteen, olemme silti pulassa mitä pitempi elokuva on. Jos 180 minuutin elokuvan ensimmäinen näytös kestää ne järkevät 22 minuuttia, ja oletetaan saman pätevän kolmanteen näytökseen, tarkoittaisi tämä toisen näytöksen kestoksi muodostuvan 90 minuuttia. Miettikää nyt hetki: 90 minuuttia päähenkilö kohtaa kasvavia vaikeuksia tavoitellessaan haluamaansa. Mitä se edes tarkoittaa? Ei paljoakaan, ja siksi kolminäytöksinen rakenne kompuroi kahta kauheammin heti, kun kyse ei ole 90 minuutin elokuvasta.

Moni ei ajatuksesta pidä, mutta genre on asia, joka on hyvin todellinen, ja jota ei elokuvantekijä pääse pakoon. Se on elokuvan jatkumon muokkaama yleisön ja tekijän yhteinen tapa mieltää tarinoita. Kun katsomme kauhua, oletamme kauhistuvamme. Kun katsomme romanttista komediaa, oletamme huvittuvamme ja, noh, romantisoituvamme. Genrejä voi sekoittaa keskenään, voidaan leikkiä niiden konventioilla, yllättää katsojan odotukset. Mutta tässä tarvitaan niiden vaatimien ominaisuuksien tunnistamista erityisesti rakenteen osalta. Kaikki genret pohjimmillaan noudattavat samoja tarinankerronnallisia periaatteita, kuten käänteiden funktiota. Mutta voiko niihin kaikkiin soveltaa yhtä ja samaa pohjakaavaa?

Urheiluelokuva on usein yksinkertaisimmasta päästä rakenteellisesti ajateltuna. Päähahmo esitellään, hän usein saa haasteen tärkeään otteluun, hän treenaa, viimeinen näytös on itse ottelu. *Rocky* (1976) on tästä malliesimerkki. Ja tässä vaiheessa allekirjoittaneen täytyy tehdä myönnytys ja todeta, että se on esimerkki toimivasta kolminäytöksisestä elokuvasta. Mutta sen ensimmäinen näytös, päähahmon esitteleminen ja ensimmäinen käänne, jossa hän saa haasteen tärkeään otteluun, kestää 54 minuuttia – melkein puolet koko elokuvan kestosta. Sen kolmas näytös, nyrkkeilyottelu, kestää vain 19 minuuttia. Painotus on hahmoissa, juoni on



minimalistinen.

Voiko samaa kaavaa soveltaa genreen, joka taas vaatii monimutkaisen tarinan, kuten etsivätarinaa? Se on tunnettu labyrinthimäisistä juonikuvioistaan. Seuraamme etsivää selvittämässä mysteeriä, usein rikosta. Paljastuksia on useita ja ne siivittävät etsivää kohti totuutta. Juoni on tässä genressä usein etusijalla. Hahmon sisäiselle muutokselle harvemmin käytetään pakollista enemmän aikaa. Palataan aiempaan esimerkkiimme, *Chinatowniin*. Päähahmon esitteleminen ja ensimmäinen käänne, jossa hän ryhtyy tutkimaan mysteeriä: 19 minuuttia. Rikos on selvitetty (joskaan ei ratkaistu) 90 minuuttia myöhemmin. Rikoksen ratkaisun jälkipyykki: 15 minuuttia.

*Rocky* ja *Chinatown* on arkkityyppejä genreissään. Niiden olemassaolo ei tarkoita, että muiden urheilu- ja etsiväelokuvien tulisi pitää niitä kaavana onnistumiseen. Kun *Raivo Härkä* (1980) on rakenteellisesti hyvin erilainen kuin *Rocky*, pysyen samassa genressä. *The Big Lebowski* (1998) parodisoi chandlermäistä dekkaria, samanaikaisesti rikkoen konvektioita ja noudattaen esimerkillisesti etsiväelokuvan rakenteellisia tarpeita. Vertaamalla *Rockya* ja *Chinatownia* voidaan kuitenkin havainnoida eri genrejen ominaiset tarpeet rakenteen osalta. Ja koska kolminäytöksinen rakenne on samanaikaisesti niin jäykkä ja niin häilyvä, on sitä työkalunaan käyttävä aina askeleen jäljessä materiaalinsa synnynnäisistä tarinallisista tarpeista.

Merimiehen turma on jää, käsikirjoittajan toinen näytös. Koska kolminäytöksistä rakennetta noudattava kirjoittaja rakentaa tarinansa usein valitsemansa genren tarpeet huomioonottamatta ja sen kokonaiskeston kyykyttämänä, kariutuu valtaosa käsikirjoituksista ikuisesti jatkuvaan toiseen näytökseen. Jokainen ammatilainen käsikirjoittaja on tämän varmasti moneen kertaan kuullut ja kokenut: ”ongelmia toisessa näytöksessä!”. Monta kertaa olemme

katsojina nahoissamme sen tunteneet, kun ensimmäisen näytöksen päättävän kääntein jälkeen elokuva tuupertuu paikoilleen. Juoni ei etene, hahmot seisovat tumput suorina aivan kuin odottaen seuraavaa kohtausta, että edes jotain tapahtuisi. "Hahmo kohtaa haasteita kamppaillessaan kohti haluamaansa" on niin ympäröivää määritelmää, että toisesta näytöksestä syntyy lähes pakosti päättymätöntä pakkopullaa. Syd Field itsekkin on epäsuorasti todennut ongelman: "When you're writing Act II, it's very easy to become lost in the maze of your own creation." (Field, 1998, 31) Siksi hän jälkeinpäin on yrittänyt korjata asiaa luomineen uusin käsittein, kuten "mid-point" ja "pinch", mutta koska edelleen hän ei ole työkalujaantai niiden funktiota osannut määritellä, ei niistä ole syntynyt tarvittavaa apua. Kolminäytöksisen rakenteen käyttäminen tarkoittaa käyttäjälleen hallinnan menettämistä omaan tarinaansa. Ja se, jos jokin, tässä maailmassa on synty.

## 6. ONGELMAT KESKUSTELUN KULTTUURISSA

*“Lait periytyvät kuten sairaudet.” -J.W. von Goethe (1749-1832)*

Opinnäytteen aiemmissa luvuissa on syynäty kolminäytöksisen rakenteen ongelmia analyysin ja kirjoittamisen välineenä. Oi luoja, kunpa harmi olisi rajautunut näihin kahteen alueeseen. Sen sijaan ne kulminoituvat yhteen itseänsä ylläpitävään ongelmaan: keskustelun kulttuuriin. Käsikirjoittamisen teoria synnyttää elokuvanteossa ja sen ympärillä kahdenlaista keskustelua. Yksi koskee sitä itseään: miten asioita on hyödyllistä ajatella ja miten niistä parhaiten kannattaa puhua. Sitä tämän opinnäytteen kautta toivon mukaan tapahtuu. Mutta koska muut elokuvantekijät – ohjaajat, leikkaajat, kuvaajat sun muut – perustavat työnsä käsikirjoituksen tulkintaan, tapahtuu toinen osa keskustelusta nonverbaalisesti tekijöiden tekemän työn kautta.

Lyhyt historiallinen anekdootti: elokuvan alkuaikoina, päälle sata vuotta sitten, elokuvia esitettiin yhden projektorin kautta, 10-15 minuuttisina filmikeloina. Tämä tarkoitti, että kelan vaihtuessa esityksessä oli huomattava tauko. 1920-luvulla kahden projektorin käyttö alkoi olemaan standardi, eikä kansan tarvinnut jäädä säännöllisin väliajoin peukaloitaan pyörittelemään kelan vaihtumisen ajaksi. (Gulino, 2004, 3)

Tänäkin päivänä, jos katsomme filmiltä esitettävää elokuvaa, kelan vaihtumisen huomaa helposti: kuva ja ääni rätisevät ja paukkuvat vanhan kelan lopussa ja uuden alkaessa. Kasuaaleinkin katsoja on varmasti huomioinut, että kelan muutos ei koskaan tapahdu kesken kohtausta, vaan kahden kohtauksen välissä, monesti vieläpä merkittävän käänteen jälkeen, ja sitä seuraa hitaampi hetki, kunnes uusi kela pääsee yli vaihdoksen tuomasta häiriöstä kuvan- ja äänentoistossa. Käsikirjoittajat ovat olleet tietoisia aikansa esitysteknisistä ongelmista, mutta on

tietysti lähes mahdotonta arvioida käsikirjoituksen kestoa minuutin tarkkuudella. On siis ollut leikkaajan tehtävä muokata kuvattu materiaali niin, ettei kelan vaihtuminen teatterissa tapahdu silloin kun se olisi katsojalle epäsuotuisaa. Digitaalisen vallankumouksen jälkeen ei elokuvantekijöiden ole tarvinnut murehtia filmikeloista (tai kääntää niiden esitystavan heikkoutta vahvuudeksi, saattaisi joku sanoa), mutta yksi seikka on pysynyt muuttumattomana: valmistunut elokuva on tekijöidensä kommunikaation lopputulos. Kommunikaation, joka tapahtuu tehdyn työn välityksellä. Jos käsikirjoittaja ei ole pystynyt luomaan vahvaa rakenteellista pohjaa, jonka leikkaaja muokkaa – ajassa kuvaaveistään – katsojaa emotionaalisesti koskettavaksi teokseksi, ollaan epäonnistuneen elokuvan teossa. Laatimalla huono käsikirjoitus syödään kaikkien pelloista.

Kolminäytöksisen rakenteen aiheuttama käsikirjoittajan hallinnan menettäminen ei kostaudu ainoastaan leikkaajalle. Puuttuvien käänteiden aiheuttama köykäinen rakenne vaikeuttaa kommunikaatiota kaikkiin suuntiin. Se ryövää tekijöiltä mahdollisuuden luoda ehyttä elokuvaa. Tarkasti rakennetun käsikirjoituksen tulee näkyä kuvakielellä. *Unelmien sielunmessu* (2001) on tarkasti mietitty käänteidensä ympärille ja sen näkee selvästi kameraliikkeissä, valaistuksessa ja värilämmön vaihteluissa. Kuvaaja on saanut työstettäväkseen hyvän rakenteen, joka on auttanut häntä käyttämään koko työkalupakkinsa sisältöä vahvistamaan tarinan emotionaalista yhteyttä katsojaan. Käsikirjoituksen vahva ja selkeä rakenne luo parhaimman laatuksen kommunikaation elokuvantekijöiden välille, sellaisen jossa ei tarvitse sanoihin tukeutua. Hyvä työ puhuu puolestaan.

Varsinaisen tekemisen ulkopuolella käsikirjoituksen rakenteesta puhutaan Suomessa hyvin vähäisesti, jos laisinkaan. Silloinkin se usein jää käsikirjoittajien väliseksi, julkisen huomion ulkopuolelle tai alan sisäisten julkaisujen sivujen väliin. Jos hyvä käsikirjoitus on kaikkien elokuvantekijöiden yhteinen asia, miksi keskustelu on näin rajautunut? Asiaa pohdiskellessamme lähtekäämme armollisesta

olettamuksesta, että ammattilainen käsikirjoittaja aktiivisesti sekä analysoi omaa että kollegoidensa tekemää työtä, ja käyttää huomattavan määrän ajastaan työkalujensa hiomiseen. Tämä luo osaamista, ja osaaminen vuorostaan helpottaa kommunikaatiota. Vaikka tämä olettaus pitäisi paikkansa jokaisen käsikirjoittajan kohdalla, olisi sillä silti pienempi merkitys kokonaiskuvassa kuin olettaisi. Pintapuolisesti Suomen elokuvasäätiön tilastoja selatessani tein vastaanlaisia karkeita laskelmia: 2010-luvulla kotimaisia pitkiä fiktioelokuvia on tuotettu valmiiksi asti noin 160. Kävin läpi niiden ilmoitettuja työryhmien jäseniä käsikirjoituksen osalta ja laskin – myönnettävästi puutteellisilla matematiikan taidoillani – että alle 39% tapauksista käsikirjoituksista vastasivat yksinomaan käsikirjoittajat. 33% tapauksissa ohjaaja oli laatinut käsikirjoituksen. Lopuissa, noin 28% tapauksissa, kyseessä oli ohjaajan ja käsikirjoittajan jaettu pesti. Vaikka näissä luvuissa olisi suurempiakin heittoja, tieteellinen tutkimus kun ei ole kyseessä, ovat ne silti käsikirjoittajalle sielun murskaavia.

Varoitus: seuraa kirjoittajan Aalto-yliopistossa tekemiin huomioihin perustuvaa mutu-tuntumaa! Tehdään toinen myöntyisä olettaus ja sanotaan, että valta-osalla suomalaisista ohjaajista on takanaan alan koulutus, elokuvaohjaus pääaineenaan. Käsikirjoitus sivuaineena pitää sisällään 15-25 opintopistettä ja muutamaa pitkän elokuvan kirjoittamista yksinomaan koskevaa kurssia lukuunottamatta painotus on lyhytelokuvassa. Kun tätä vertaa faktaan, että yleiset taideopinnot yksinään kattavat 20 opintopistettä, voi tehdä karkean arvion, että keskiverto suomalainen elokuvaohjaaja on opiskellut pitkän näytelmäelokuvan käsikirjoittamista yhtä paljon, ellei vähemmän, kuin öljyvärimaalausta. Ja se mitä käsikirjoittamisesta opetetaan koskee – joskaan ei yksinomaan tai sen yksinkertaisimmassa muodossa – kolminäytöksistä rakennetta. Koska alikoulutetut ohjaajat työstävät merkittävän määrän kotimaisten elokuvien käsikirjoituksista, ei rakenteellista osaamista, ja sen myötä toimivaa kommunikaatiota, pääse kehittymään.

Tämän noidankehän toisessa päädyssä olevat tuottajat, joiden tehtävä käsikirjoitusten suhteen on hallinnoida niiden kehittämisprosessia, harvoin ovat mistään teorioista tietoisia. Tuotantoyhtiöt syynäävät tekstejä syd fieldit kainaloissaan. Käsikirjoittajat ajautuvat tv-alalle ohjaajien rohumutessa suuren osan alasta pitkän elokuvan saralla. Tv:ssä formaattien ollessa lyhyitä käsikirjoittajille ei muodostu kipeästi kaivattua kokemusta pitkän elokuvan rakenteesta. Lopputuloksena on heikoin perustein rakennettuja elokuvia. Kommunikaatiota tekijöiden kesken ei pääse muodostumaan, jos vallitsevan systeemin haittapuolia ei osata kritisoida. Lopussa seisoo noidankehä. Ja sen keskellä kolminäytöksinen rakenne, kuin ouroboros miehen muodossa: itseensä kääriytyneenä, ikuisesti omaa munaansa imien.

## 7. PAREMPIA RATKAISUJA ETSIMÄSSÄ

*“Hyvä rakenne on kaiken hyvän perusta.” -Edmund Burke (1729-97)*

Kolminäytöksisen rakenteen ongelman sydämessä on siis terminologian epäselvyys. Tästä johtuen edes sen kannattajat eivät pysty ylläpitämään konsensusta merkittävien käänteiden luonteesta tai näytösten sisällöistä. Tuloksena on kirjoittajan hallinnan menetys sisällöstään. Tämän kaiken summa näyttäytyy keskustelun kulttuurissa itseänsä ruokkivana roskispalona, joka myös suomalaisena elokuvateollisuutena tunnetaan. Siispä jos tahdomme lähteä ratkomaan tätä pulmaa, tarvitaan siihen kunnolliset työkalut. Ja kunnolliset työkalut saadaan luomalla toimiva analyysi. Mistä siis lähteä liikkeelle?

Mikä on näytös? Sanaa käytetään usein, mutta harvempi pysähtyy miettimään sen merkitystä. Mitä tarkoitamme sillä käsikirjoituksen kontekstissa? Näytös on pesiytynyt niin syvälle käsikirjoittamisen sanastoon, että olisi turha lähteä korvaamaan sitä uudella termillä. Sen sijaan on viisaampaa laatia sille kunnollinen määritelmä analyysin kautta. Mutta kysymys edelleen on: mikä on näytös?

Kuten iso osa elokuvan dramaturgiasta, näytöksen käsite tulee teatterista. Näytelmien jakaminen näytöksiksi johtuu sekä käytännöllisistä että taiteellisista syistä. Teatterissa näytös on 2-4 tunnissa harjoiteltavissa oleva mittayksikkö, joka mahdollistaa ohjaajan työstämään näytelmän kohti päätöstään. 1600-luvulla ranskalaisen Molièrin näytelmissä näytös saattoi kestää yhden suuren valaistuksessa käytetyn kynttilän elinajan verran. Kun kynttilä paloi loppuun, oli aika siirtyä uusiin kynttilöihin ja seuraavaan näytökseen. Voisi sanoa, että kyseessä oli oman aikansa filmikela tai mainoskatko. 1700-1800 -luvuilla näytelmissä, oopperoissa ja baletissa syntyi käytäntö laskea esirippu lavan ja katsomon välille näytöksen vaihtuessa, jolloin uusi näytös voitiin piilossa lavastaa tapahtuvaksi uudessa lokaatiossa tai

ajassa. Tarinoiden rakenteita alettiin soveltamaan tämän käytännön myötä. Draamaa rakennettiin kohti kunkin näytöksen loppua. Tätä tekniikkaa alettiin viemään pidemmälle ranskalaisessa ”hyvin tehdyssä” (*la pièce bien faite*) ja naturalistisessa näytelmässä, joskaan mm. Ibsenin ja Chekhovin tapauksissa lokaation muutosta ei välttämättä tapahtunut. Heille se oli muutos tarinan rytmissä, joka antoi tilaisuuden rikkoa tai lisätä dramaattista jännitettä katsojissa väliaikojen muodossa. (Pickering, 2010, 5-6) Elokuvassa emme esirippuja tarvitse, leikkaus kun on leipämme ja vetemme, mutta ehkäpä Ibsenin ja Chekhovin tavoista lähestyä draamaa voimme jotain oppia. Kokeillaas:

*Elokuvakäsikirjoituksessa näytös on tarinankerronnallinen mittayksikkö, joka kattaa merkittävän jakson tarinan sisällöstä ja päättyy katsojalle merkittävään hetkeen.*

Tähän emme tietysti voi jättää määritelmäämme, jos tarkoituksenamme on pyrkiä kohti selkeyttä ja funktionaalisuutta. Välttääksemme kolminäytöksisen rakenteen sudenkuopat, näytöksen määritelmän pitää täyttää nämä kriteerit:

- Näytösten lukumäärän täytyy määrittyä kunkin tarinan tarpeiden mukaan.
- Näytösten lukumäärän täytyy korreloida kaikkien kokonaispituuksien kanssa.
- Näytöksen täytyy noudattaa kaikkien genrejen tarpeita.
- Näytöksen täytyy olla helposti ilmaistavissa muillekin kuin käsikirjoittajille.
- Näytöksen täytyy päättyä katsojalle merkittävään hetkeen.

Yksi asia on yhä epäselvä: millä perustein näytös alkaa ja päättyy. Jos hyväksymme ajatuksen (kuten meidän pitäisikin), että tärkeä käänne erottaa näytökset toisistaan, tarinan jouhevuuden kannalta käänteen täytyisi olla integroituna näytöksen sisältöön.



Mietitään hetki termiä ”kohtaus”. Olipa kyseessä elokuvan käsikirjoittaja, ohjaaja, taikka lavastaja, kelle ei ole epäselvyyttä mitä tarkoitamme puhuessamme kohtauksesta. Itseasiassa kohtauksen määritelmä on niin selkeä, että käsikirjoituksessa se on voitu numeroida. Iso syy tälle on tietysti tekninen. Elokuvan edetessä tuotantoon tarvitsemme konkretiaa suunnitellessamme kuvauksia. Kerrataan yhteisesti hyväksytty kohtauksen määritelmä: se on tarinankerronnallinen mittayksikkö, joka päättyy ajan tai paikan vaihtuessa. Kohtaus siis *määrittyy loppunsa kautta*. Mitä jos sovellamme tätä ajatusta näytökseen?

Koska määritelmässämme olemme jo todenneet, että näytöksen tulee päättyä katsojalle merkittävään hetkeen, kyse on enää miten kirkastamme itsellemme, mitä merkittävä hetki tarkoittaa. Salanimen takaa kirjoittava esseisti Film Crit Hulk ehdottaa näytöksen päättymiseksi hetkeä, jolloin päähahmo(t) tekevät päätöksen, jonka jälkeen ei ole paluuta entiseen. Tämä hetki voi olla uusi ja kiinnostava käänne juonessa, paljastus hahmosta, tai toimintaelokuvan kontekstissa jopa niin yksinkertaista kuin ”Pahikset ovat täällä! Pakoon!”. Näytöksen loppu voi olla mitä tahansa niin kauan kuin sillä on merkittävä kerronnallinen vaikutus tarinaan, ja se pakottaa päähahmon tekemään päätöksen, joka antaa tarinalle uuden suunnan ja luo propulsiota. Mitä enemmän tarina on kytketty katsojan luontaiseen empatiaan päähahmoa kohtaan, joka on ikkunamme elokuvakokemukseen, sitä paremmin tuomme katsojan sisään tarinaan. (Film Crit Hulk, 2013) Idea on niin hyvä, että harmittaa kun en itse sitä keksinyt. Jos sovellamme sitä näytöksemme määritelmään, lopputulos näyttää tältä:

*Elokuvakäsikirjoituksessa näytös on tarinankerronnallinen mittayksikkö, joka kattaa merkittävän jakson tarinan sisällöstä ja päättyy käänteeseen, joka pakottaa päähahmon tekemään päätöksen, jonka jälkeen ei ole paluuta entiseen.*

Käänteistä puhutaan paljon, mutta niiden ja päähahmon välisestä yhteydestä ei koskaan tarpeeksi. *Rocky* sisältää kaksi päähahmon tekemää ratkaisua: ensimmäisessä hän ottaa vastaan haasteen elämänsä nyrkkeilyotteluun amatööriin raskaansarjan maailmanmestaria vastaan. Jälkimmäisessä hän päättää kestää kaikki 12 erää todistaakseen ettei ole pummi. Kolme näytöstä juonellisesti minimaalisessa rakenteessa. *Chinatownissa* päähahmon tekemiä kriittisiä ratkaisuja on kuusi. Näytöksiä siis on seitsemän, juonellisesti monimutkaisessa rakenteessa. Nämä esimerkit ovat, kuten olemme todenneet, melko äärimmäisiä esimerkkejä juonen monimutkaisuuden suhteen. Valtaosa elokuvista sijoittuu jonnekin niiden välille. Jos käymme laatimallamme näytöksen määritelmällä läpi opinnäytteen alussa mainitun *Päiväni murmelina*, tulos on tällainen:

1. näytös: Säämies Phil Connors matkustaa talviseen Punxsutawneyn pikkukaupunkiin tuottajansa Ritan kanssa kuvaamaan paikallista festivaalia. Phil on itsekäs ja ylimielinen liero, joka ei halveksuntaansa ihmiskuntaa kohtaan peittele. Lumimyrsky pakottaa ryhmän yöpymään kylässä. Herätessään seuraavana aamuna Phil huomaa kaiken olevan tasan tarkkaan täysin kuin eilen: hän on juuttunut aikasilmukkaan. Phil kamppailee ajatusta vastaan, että on juuttunut yhä uudestaan ja uudestaan alkavaan samaan päivään. Vain hän on mystisestä tilanteesta tietoinen, ja ymmärrettävästi syvästi järkyttynyt. Hänelle selviää, että sekä kaupungista että kosmisesta oravanpyörästä on mahdotonta paeta. Koska millään teoilla ei ole seuraamuksia, tekee Phil *päätöksen* ottaa tilanteesta kaiken ilon irti. (30 minuuttia)

2. näytös: Phil käyttää aikasilmukkaa itsekkäisiin tarpeisiinsa. Hän kerää tietoa vietelläkseen naisia, mässäilee ja sikailee pitkin kaupunkia. Phil ottaa haasteekseen vietellä tuottajansa Ritan, mutta epäonnistuu loputtomien yritysten jälkeen. Ikuisesti saman päivän elämisen monotonisuus ajaa Philin syvään masennukseen. Hän *päättää* tappaa itsensä. (24 minuuttia)

3. näytös: Phil tappaa itsensä yhä uudestaan ja uudestaan, mutta silti herää aina samaan päivään. Hän saa Ritan uskomaan elävänsä aikasilmukassa ennustamalla kaiken päivän aikana tapahtuvan ja tietämällä kaupunkilaisten yksityisimmätkin salaisuudet. He viettävät yhdessä illan ja ensimmäistä kertaa Philillä ei ole metkuja mielessään. Hän rakastuu Ritaan ja ymmärtää ettei ansaitse häntä. Phil *päättää* kääntää elämässään uuden sivun. (17 minuuttia)

4. näytös: Phil käyttää aikasilmukan tapahtumien tietämystään parantaakseen itsensä ja muiden elämiä. Hän opettelee soittamaan pianoa, puhumaan ranskaa ja tekemään jääveistoksia. Yrittäessään estää vanhan kodittoman miehen kuoleman Phil ymmärtää elämän kallisarvoisuuden. Hän viettää vielä yhden päivän aikasilmukassa Punxsutawneyn suojelusenkelinä, auttaen muita ihmisiä. Rita viimein vastaa Philin tunteisiin täydellisen päivän päätteeksi. Phil herää seuraavana aamuna uuteen päivään Ritan kanssa. Hän on viimein vapautunut aikasilmukasta kasvettuaan paremmaksi ihmiseksi. (23 minuuttia)

Mitä useampaan elokuvaan tällaista näytösten jakoa soveltaa, sitä selkeämmäksi muodostuu fakta, että hyvin rakennetuissa käsikirjoituksissa hahmojen tekemät päätökset vievät tarinaa eteenpäin, niiden genrestä ja kokonaispituudesta huolimatta. Suurimassa osassa merkittäviä päätöksiä tapahtuu kolme tai neljä, siis yleisin näytösten määrä näyttäisi olevan neljä tai viisi. Tärkeintä on kuitenkin huomioida, että näytösten määrällä ei ole standardia. Jokaiseen tarinaan pitää luoda sen tarpeiden mukainen pohja. Tämän pohjan hahmottaminen onnistuu parhaiten ajattelemalla rakennetta modulaarisista osista koottuna, eikä tietynlaiseen muottiin pakotettuna. Kolminäytöksinen rakenne etsii käsikirjoituksista tiettyä symmetriaa, oli sellaista tai ei. Ei ole olemassa objektiivisesti täydellistä tapaa analysoida käsikirjoitusta. Mutta tämän ei tulisi tarkoittaa, etteikö huonompia ja parempia tapoja olisi olemassa, ja etteikö niitä pystyisi analyysin kautta hahmottamaan.

## 8. YHTEENVETO

*“Aikalaistemme kritiikki ei ole kritiikkiä, se on keskustelua.” -Jules Lemaître (1854-1914)*

*Näin kotimainen elokuva pelastetaan* julisti Yle vuonna 2012. (Vesalainen, 2012). Tuolloin lupailtiin lisää rahaa käsikirjoitusten kehittämiseen. Sehän on hieno asia, mutta päivän päätteeksi, vaikka käsikirjoittamiseen kaadettaisiin joka pennin jeni mitä tästä maasta lähtee, se ei takaa hyvää lopputulosta niin kauan kuin tekemisen pohjimmaisia ongelmia ei osata, tai haluta, tunnistaa. Suomalaisten elokuvien käsikirjoitukset tuntuvat elävän omassa ulottuvuudessaan, jossa rakenteelliset seikat ovat yhdentekeviä ja jossa dogma määrää marssin. Joskus tuntuu kotimaisia elokuvia katsellessa, että mainstream on rakennettu kuin oltaisiin tekemässä dadaistista arthousea. Tämä tekemisen kulttuuri seilaa omia aaltojaan, ja jos joku yrittää vähääkään venettä keinuttaa, saa kuspäisen hankalan ihmisen merkin otsaansa hyvin nopeasti. Miten tämä korreloi sen faktan kanssa, että Suomessa käsikirjoittajan sananvalta työhönsä ja sen kehttämiseen on lähes olematon, voi jokainen itse arvailla. Meillä ei ole elokuvakuvausten kriisiä. Ei äänisuunnittelun kriisiä. Mutta käsikirjoitus, se on aina ongelman alku ja juuri. Pitäisiköhän tässä vaiheessa jo miettiä toimintapoja uudelleen?

Suomen elokuva-alalla on tapahtumassa sukupolven – ja toivon mukaan sukupuolen – vaihdos. Voin vain unelmoida päivästä, jolloin joka toinen kotimainen elokuva ei aiheensa puolesta pyöri suomalaisen miehen patetian ympärillä. Hyvät aiheet, sisältö, ovat kipeästi tarpeen. Mutta sisältö ilman funktiota on vain kasa hyviä tarkoituksia. Sosiaalisen kehityksen airueet ovat olleet nähtävissä viime aikojen julkisessa keskustelussa. Tämä antaa toivoa paremmasta huomisesta. Avain alamme ongelmakohtien selvittämiseen on keskustelun avaaminen. Se on tasa-arvon ja oikeudenmukaisuuden osilta tehty ja se tulee toivon mukaan myös

jatkumaan. Vääjäämättä sitä tulee seuraamaan keskustelu sisällöstä: mitkä ja keiden tarinat ovat kertomisen arvoisia ja kertomista vailla.

Syytä ei kuitenkaan ole rajoittua vain yhteen vallankumoukseen. Me tarvitsemme myös *funktionaalisuuden* vallankumouksen. Sisällön ei tarvitse, eikä pidä, sulkea pois muotoa. Elokuvantekijöinä vastuumme on kutoa ne yhteen, uuden ja paremman elokuvan muodossa. Meidän täytyy tarkastella uudestaan välineitä, joita työssämme käytämme. Uudistaa analyysia. Purkaa historiallisia myyttejä. Katsoa totuutta silmiin silloinkin, kun siitä ei kukaan meitä kiitä. Muuten olemme suomalaisen elokuvan tarinassa ikuisesti juuttuneet toiseen näytökseen. Ja kuten me tiedämme, se ei ota loppuakseen koskaan.

## LÄHDELUETTELO

### Motot

Laine, Jarkko: *Suuri sitaattisanakirja*. Otava 1985.

### Kirjallisuus

Aristoteles: *Retoriikka/Runousoppi*. Gaudeamus 2014.

Armes, Roy: *Action and Image: Dramatic Structure in Cinema*. Manchester University Press 1994.

Bazin, André: *Elokuvan lajit*. Toim. Peter von Bagh. Love Kirjat, Helsinki 1990.

Brady, John: *The Craft of the Screenwriter: Interviews with Six Celebrated Screenwriters*. Simon & Schuster 1981.

Brenes, C.S.: *Quoting and Misquoting Aristotle's Poetics in Recent Screenwriting Bibliography*. Communication & Society / Comunicación y Sociedad, Vol. 27, n. 2 2014

Brütsch, Matthias: *The three-act structure: Myth or magical formula?* Journal of Screenwriting, Volume 6 Number 3.

Field, Syd: *Screenplay - The Foundations of Screenwriting*. Dell Publishing, New York 1994.

Field, Syd: *The Screenwriter's Problem Solver*. Dell Publishing, New York 1998.

Film Crit Hulk!: *Screenwriting 101*. Badass Digest 2013.

Gulino, Paul: *Screenwriting: The Sequence Approach*. A&C Black 2004.

Kinnunen, Kalle: *Big Game - Kuinka Hollywood tuotiin Suomeen*. Johnny Kniga 2015.

McKee, Robert: *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks 1997.

Meagher, John: *Shakespeare's Shakespeare: How the Plays Were Made*. Bloomsbury Publishing 2015.

Pickering, Kenneth: *Key Concepts in Drama and Performance*. Macmillan International Higher Education 2010.

Seger, Linda: *Making a Good Script Great*. Samuel French Trade 1994.

Thompson, Kristin: *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press 1999.

Vega, Lope de: *The new art of writing plays*. New York Columbia University 1914.

## Verkkolähteet

Bardy, Aleks: *Elokuvakouluelokuvaa mainstream-yleisölle eli Levottomat-elokuvan käsikirjoituksen taiteelliset päämäärät*. Elokuvantaju,

<[http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/bardy\\_lopputyo\\_naytokset.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/bardy_lopputyo_naytokset.jsp)>

Haettu 1.4.2018.

Vesalainen, Suvi 24.9.2012: *Näin kotimainen elokuva pelastetaan*. Yle Uutiset,

<<https://yle.fi/uutiset/3-6300426>> Haettu 12.4.2018.

Yardley, William 18.11.2013: *Syd Field, Who Wrote the Book on Writing Screenplays, Dies at 77*. The New York Times, <<https://www.nytimes.com/2013/11/19/arts/syd-field-author-of-the-definitive-work-on-writing-screenplays-is-dead-at-77.html>>

Haettu 7.4.2018.